

۱۳۹۵/۱۰/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

DEC 26 2016

دوشنبه ۰۶ دی

اذان صبح ۵:۴۲ طلوع آفتاب ۷:۱۳ اذان ظهر ۱۲:۰۵ اذان مغرب ۱۷:۱۸

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۳۳۱۷	دلار
▲ ۹	۳۳۷۹۷	یورو
▼ ۱۵	۳۹۷۰۳	پوند
▲ ۴۸	۲۷۵۹۵	سدین
-	۸۸۰۰	درهم امارات
▲ ۲۸	۳۱۵۰۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۴۱۳۰	دلار
۴۳۴۰	یورو
۵۰۰۰	پوند
۳۵۳۰	سدین
۱۱۴۳	درهم امارات
۱۱۹۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۹۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۵۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۱۸۰۰۰	نیم سکه
۳۳۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	«جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان	روزگارما
۲	نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند	اخبار
۳	جایزه فرهنگی در انتظار بازی سازان	رسالت
روزنامه های حساب، فناوران، روزگار ما (۴)		
۳	جشنواره بازی های رایانه ای جایزه فرهنگی می دهد	فناوران
۳	ارسال روزانه ۱۶۵ عنوان بازی به جشنواره گیم تهران	روزهای بازی
۴	«گیم» هم «گیم» وطنی!	EC NEWS
۹	ثبت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی رایانه ای	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۹	حمایت بسیج از 30 برگزیده جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی	خبرگزاری قرآنی ایران Iqna International Quran News Agency
۱۰	ثبت روزانه 1۶5 عنوان بازی برای حضور در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۱	ثبت روزانه 1۶5 عنوان بازی برای حضور در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای	خبر
۱۱	روزانه 1۶5 عنوان بازی رایانه ای ثبت می شود	اخبار رسمی
۱۱	«گیم» هم «گیم» وطنی!	مسئله گزاری آریا
۱۷	ثبت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی رایانه ای	خبر اقتصادی webongame.com
۱۷	اعلام جزییات جشنواره ی پویاگران انقلاب اسلامی	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

تعداد محتوا : ۱۷



پایگاه خبری

۵

روزنامه

۷

خبرگزاری

۵



«جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی‌سازی کشور برگزار می‌شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی‌های فرهنگی به آن اضافه شده است.

بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد.

آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می‌گیرند باید با یکی از محورهای ارتقای هنجارهای ایرانی اسلامی، بازنمایی آثار مخرب ناهنجاری‌ها، انتقال مفاهیم دینی و اسام سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند.

انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت‌های مختص بازی‌های رایانه‌ای در ارایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده‌گویی از معیارهای تاثیرگذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود.

علاقه‌مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت www.tehrangamefestival.ir به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

نمایندگان ارشاد استان‌ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می‌کنند

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان‌ها روز چهارشنبه یکم دی ماه در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت کمک به اطلاع‌رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دور هم جمع شدند. حسن کریمی قنوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن عرض خوش‌آمد به نمایندگان عنوان کرد: این جلسه یکی از گام‌هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه‌هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ادارات کل ارشاد استان‌ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد. کریمی قنوسی در ادامه صحبت‌هایش افزود: در دو سال اخیر سعی کرده‌ایم تا جشنواره حالتی ملی‌تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان‌ها برمی‌گردد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: در این شش سالی که جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در حال برگزاری است تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال‌های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت‌هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از افرادی که در زمینه‌هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می‌کرد اما رفته رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان‌دهنده پیشرفت صنعت بازی در کشور است. در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران توضیحات مختصری در مورد جشنواره داد و آماری از حضور بازی‌ها در این چند سال اخیر ارائه کرد.

منابع دیگر: روزنامه‌های حسان، فناوریان، روزگار ما

جایزه فرهنگی در انتظار بازی‌سازان

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی‌سازی کشور برگزار می‌شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی‌های فرهنگی به آن اضافه شده است.

بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. علاقه‌مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت www.tehrangamefestival.ir به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

فناوریان - جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی‌سازی کشور برگزار می‌شود، امسال در ششمین دوره و برای نخستین بار بخش جایزه بازی‌های فرهنگی به آن اضافه شده است. بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد.

**جشنواره بازی‌های رایانه‌ای
جایزه فرهنگی می‌دهد**



ارسال روزانه ۱۰۶۵ عنوان بازی به جشنواره گیم تهران (۹۴/۱۱/۱۶-۹۵/۰۱/۲۵)

کمتر از ده روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران باقی مانده است و در این مدت روزانه ۱۰۶۵ عنوان بازی ثبت شده است. تا به حال ۳۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالی است که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال‌های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می‌گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبه‌رو می‌شدند.

امسال به لطف سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی شاهد آن هستیم که این روند به خوبی در حال طی شدن است و از همان روز نخست فراخوان شاهد ارسال آثار هستیم. از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی‌سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند.

باتوجه به این که انتظار می‌رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، انتظار می‌رود امسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده است و برترین بازی‌های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد.

ثبت بازی در جشنواره به راحتی از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکان پذیر است.

«گیم» هم «گیم» وطنی! (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۰۱)

اقتصاد ایران: کشور ما با داشتن جمعیت جوان قابل ملاحظه و نیز گسترش نفوذ فناوری، تبدیل به بازار بزرگی برای صنعت بازی های رایانه ای شده است. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۲ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند.

وب سایت همشهری شش و هفت - خشایار مریدپور: کشور ما با داشتن جمعیت جوان قابل ملاحظه و نیز گسترش نفوذ فناوری، تبدیل به بازار بزرگی برای صنعت بازی های رایانه ای شده است. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۲ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند، اما با وجود این بازار بزرگ مصرف، سهم خود ایرانی ها از این سرمایه عظیم در گردش چندان زیاد نیست...

آغاز شگفتی

وقتی فیزیکدان آمریکایی؛ ویلیام هیچین باتمدر سال ۱۹۵۸ نخستین بازی ویدئویی تاریخ را ساخت، هرگز فکر نمی کرد کمتر از ۶۰ سال بعد این پروژه آزمایشگاهی تبدیل به صنعتی عظیم و بین المللی با بیش از ۲۲ میلیارد دلار گردش مالی شود. هرچند تلاش ها برای ساخت این بازی ها حتی پیش از دهه ۵۰ میلادی شروع شده بود، اما همه گیر شدن آنها در بین مردم عادی را می توان با ورود کنسول های بازی خانگی و ایستگاه های بازی Arcade به بازار در دهه ۷۰ میلادی مصادف دانست. این کنسول ها، از جمله آتاری، که بردهای الکترونیکی بودند که به طور اختصاصی برای اجرای بازی های ویدئویی ساخته شده بودند نسبت به کامپیوترهای زمان خود ارزان تر بودند. همین زمینه را برای دسترسی عموم به این بازی ها فراهم کرد.

دهه ۸۰ میلادی را باید دوران سلطنت کنسول های خانگی دانست و بازی های ویدئویی کامپیوتری هنوز چندان رواج نداشتند؛ چرا که کامپیوتر شخصی گران قیمت بود، اما دهه ۹۰ و فراگیر شدن PC، در کنار قدرت روزافزون سخت افزاری آنها همه چیز را تغییر داد. استودیوهای بزرگ اقدام به ساخت بازی های سه بعدی با گرافیک انقلابی کردند و کامپیوترهای شخصی تبدیل به وسایل محبوب بازی شدند. البته در این دهه نیز شرکت هایی مانند سونی با عرضه کنسول پلی استیشن جانی دوباره به این پلتفرم دادند، اما کماکان بازی های ارائه شده برای PC فراوان تر و با کیفیت تر بودند.

با ورود به قرن جدید اما این روند تغییر کرد و رونمایی از تسل جدید کنسول های بازی مانند PS۲ و Xbox رقابت را برای تصاحب سهم بازار جدی تر کرد. کنسول های جدید به مدد سخت افزار توانمند خود قادر به اجرای بازی های سنگین مانند کامپیوتر بودند و دوباره کنسول های خانگی سهم قابل توجهی در بازار بازی های رایانه ای پیدا کردند. در نهایت، باید به چند سال اخیر و سونامی گوشی های هوشمند اشاره کرد که بسیاری از تعاریف موجود در این فضا را تغییر داد و پلتفرمی جدید و فراگیرتر برای بازی های ویدئویی را عرضه کرد.

امروزه بازی های رایانه ای در پلتفرم های مختلف به میلیون ها کاربر در تمامی جهان عرضه شده و صدها عنوان بازی در سال منتشر می شوند و بازی آنلاین و مالتی پلیر تبدیل به یک عادت برای بسیاری از گیمرها شده است. در آینده نزدیک نیز با ورود واقعیت افزوده و مجازی به دنیای بازی های رایانه ای و یکپارچگی هرچه بیشتر این بازی ها با زندگی ما، نقش آنها پررنگ تر هم خواهد شد.

ایرانی ها وارد گود می شوند

ایرانی ها همیشه به چیزهای جدید، به خصوص وسایل سرگرمی توجه داشته اند و بازی های کامپیوتری نیز از این قاعده مستثنی نیستند. بسیاری از پدران ما تجربه بازی با تلویزیون های آن زمان را دارند و به جرات می توان گفت بازی های کامپیوتری سال ها قبل از خود کامپیوتر به خانه ایرانی ها وارد شدند.

کنسول های آتاری معروف، که برای بسیاری از دهه شصتی ها نخستین تجربه بازی کامپیوتری به شمار می روند، جزو نخستین وسیله های بازی کامپیوتری بودند که پس از جنگ وارد ایران شدند. بعدها و در مدتی کوتاه تسل های بعدی مانند نینتندو و سگا نیز وارد ایران شد، هرچند بالاخره از اواخر دهه ۷۰ شمسی با گسترش نفوذ کامپیوترهای شخصی بازی های ویدئویی تبدیل به امری آشنا برای بیشتر نسل جوان و نوجوان ایرانی شد. جمعیت بالای جوان، جذابیت این رسانه جدید و افزایش نفوذ فناوری در میان ایرانی ها باعث محبوبیت این بازی ها در میان جمعیت شد.

این استقبال گسترده باعث شد تا توجه ها به این رسانه به عنوان ابزاری تاثیرگذار برای انتقال مفاهیم در پس سرگرمی جلب شود، به خصوص که در این زمینه به دلیل نبود حمایت قانونی و مالی کافی هیچ نمونه ایرانی قابل ملاحظه ای وجود نداشت و تلاش های اندک انجام شده نیز تنها حاصل علاقه شخصی توسعه دهندگان بود. هرچند در تمام این سال ها، فروش غیررسمی بازی های رایانه ای حجم قابل ملاحظه ای داشت و سالانه صدها عنوان بازی خارجی در ایران عرضه شده و به فروش می رسید.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۵ به عنوان مرجعی برای حمایت، نظارت و جریان سازی در مقوله بازی های رایانه ای تشکیل شد و تلاش کرد تا بازار بازی های ویدئویی در ایران را سروسامان ببخشد. از جمله فعالیت های این بنیاد می توان به رتبه بندی و اعطای مجوز برای بازی های خارجی و نیز حمایت و پشتیبانی از عرضه بازی های ایرانی اشاره کرد که در این سال ها منجر به ارائه عنوان های موفقیت آمیز مانند گرشناسب شد.

در چند سال اخیر، با ورود گوشی های هوشمند و استقبال گسترده از آنها بازی های ویدئویی بیش از پیش وارد زندگی روزمره ما شده اند. هرچند به لطف ظهور سامانه فروش آنلاین اپلیکیشن های موبایل، در این سال ها شاهد رشد قابل ملاحظه بازی سازی در ایران بوده ایم، اما هنوز هم سهم بازی های وطنی در قیاس با محصولات خارجی ناچیز است و با رسیدن به جایگاه مناسب در این عرصه فاصله بسیاری وجود دارد.

با این وجود، باید به این نکته هم اشاره کنیم که در همین چندسال، بازی های ایرانی تولید شده از نظر تعداد چندین برابر کل بازی های تولیدی در تمامی سال های پیش بوده اند و کیفیت آنها نیز رشد قابل ملاحظه ای پیدا کرده است؛ عنوان های موفقیت آمیز که توانسته اند در کنار حفظ استانداردها، با مخاطب بومی ارتباط مناسبی برقرار کرده و اعتماد به نفس لازم را به سازندگان ایرانی بدهند.

ایرانی ها چی دوست دارند؟

نگاهی به دور و بر کافی است تا سلیقه بازی ایرانی ها را برای ما روشن کند. در دهه ۷۰ شمسی، بیشتر کلوب های بازی در تسلط بازی های (آدمه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فوتبال از جمله Wining Eleven و فیفا بود، هرچند بازی های مبارزه ای، استراتژی، داستانی و ماجراجویی هم طرفداران خود را داشتند. با ورود به دهه ۸۰ و تغییر فضا از کلوب های بازی به گیم نت ها، بازی های مالتی پلیر شوتر و استراتژی محبوبیت فراوانی در میان بازیکنان پیدا کردند و عناوینی مانند CounterStrike و Warcraft هواداران بسیاری در میان گیمرهای ایرانی پیدا کرد.

البته عرضه نسل های توانمندتر کنسول های بازی مانند PS و Xbox هم بازیکنان را با سبک های جدیدی از بازی های ویدئویی آشنا کرد. بازی هایی مانند GTA هم به دلیل برخورداری از ساختار جهان باز و آزادی عمل بازیکنان همواره مورد توجه بازیکنان بوده و جزو نام های آشنا برای علاقه مندان به شمار می رود.

در نهایت باید به یکی از سبک های محبوب همیشگی ایرانی ها اشاره کنیم: بازی های رانندگی که طرفداران فراوانی دارند و اتفاقاً بسیاری از بازی های ایرانی ساخته شده نیز در همین گروه قرار دارند. بنابراین، جدای از این سبک های محبوب، بازی های دیگری از جمله نقش آفرینی، بازی های فکری و معمایی و سایر ژانرهای متعدد بازی های رایانه ای در ایران هریک طرفداران مخصوص به خود را دارند.

امابه طور کلی، به نظر می رسد سلیقه کلی ما تغییر چندانی نداشته و هنوز هم سبک های به خصوصی از بازی ها در ایران مخاطبان بیشتری دارند. این بازی ها شامل شوتر اول شخص، استراتژی، رانندگی و ماجراجویی می شوند که برای هریک می توان نمونه های خارجی فراوانی نام برد. سری هایی مانند GTA، Call of Duty، FIFA، Need for Speed، Tomb Raider، و برای بازیکنان ایرانی و خیل عظیمی از جوانان نام هایی کاملاً آشنا هستند.

علاوه بر این، این روزها فارغ از ژانر بازی امکاناتی نظیر قابلیت بازی آنلاین و مالتی پلیر بیشتر در میان کاربران ایرانی محبوبیت یافته است و کم نیستند کاربرانی که با خرید اشتراک سرویس هایی مانند PSN، Steam، Xbox Live اقدام به تهیه عناوین اصلی و بازی آنلاین می پردازند. همچنین، بازی های سبک که اصطلاحاً مینی گیم نامیده می شوند نیز در این سال ها بیشتر جا افتاده و بازیکنان دیگر تنها به دنبال بازی هایی بزرگ با گرافیک سنگین نیستند و گیم پلی اهمیت بیشتری پیدا کرده است.

بازی های که در قالب اپلیکیشن های موبایلی عرضه می شوند نیز با اقبال بسیار گسترده ای مواجه شده اند و امروزه بیشترین حجم بازی انجام شده در ایران را می توان در این قالب دانست. بازی هایی مثل CandyCrush، Asphalt، Clash of Clans، برای کمتر کسی شناخته شده نیست. بازی های ایرانی ساخته شده نیز از همین قاعده پیروی می کنند و بیشتر عناوین عرضه شده، در همین سبک های پرتعداد بوده است.

عشق سرعت به جای Need for Speed

همان طور که اشاره کردیم، بازی های رایانه ای سال هاست که وارد ایران شده اند. هرچند، نبود امکانات، فناوری و آموزش مورد نیاز ساخت بازی در ایران را تا سال ها غیرممکن ساخته بود. شاید بتوان نخستین تجربه موفق در بازی سازی ایرانی را بازی نقش آفرینی گرشاسب دانست که در زمان خود بهترین محصول داخلی تا آن زمان به شمار رفته و پیشرفت های مناسبی در جهات کیفی، داستان پردازی، گیم پلی و ساختار کلی داشت.

این بازی که در داخل و خارج مورد تحسین قرار گرفت، آغازگر موجی از بازی های جدید با کیفیت بهتر و استانداردهای بالاتر شد. از جمله این بازی های داخلی می توان به مبارزه در خلیج عدن اشاره کرد که یکی از موفق ترین عناوین شوتر اول شخص ساخته شده در ایران است و البته با حمایت فراوان توانست فروش خوبی را هم تجربه کند.

این بازی گرافیک قابل قبول و سطح فنی به نسبت خوبی داشت و علی رغم زمان کوتاه بازی، جذابیت هایی برای مخاطب ایجاد می کرد. همچنین شرکت سازنده بخش مالتی پلیر را هم به آن افزوده که نشان دهنده توجه بازی سازان به نیازهای بازیکنان امروز است، با این که زیرساخت های ضعیف ارتباطی و نبود مراکز قدرتمند داده باعث می شود بازی های ایرانی توانایی پشتیبانی از حجم بزرگی از کاربران را نداشته باشند.

این بازی ها، علی رغم داشتن توانایی های بالقوه مناسب در زمینه های فنی، به دلیل بازاریابی ضعیف، محتوای شمارزده و داستان های بیش از حد هدفمند خود توانایی جذب مخاطبان را نداشته اند.

در زمینه بازی های آنلاین نیز توسعه دهندگان در سال های اخیر فعالیت های مناسبی داشته اند و از جمله محصولات موفق عرضه شده در این زمینه می توان به آسمان دژ اشاره کرد که در عرصه بین المللی نیز با بازخورد مناسبی روبه رو شد و توانست در سال ۲۰۱۳ جایزه بهترین بازی مستقل از نگاه کاربران را در جشنواره MMO of the Year در آلمان از آن خود کند.

واقعیت آن است که توسعه، طراحی و نشر یک بازی رایانه ای مستلزم صرف وقت و هزینه فراوانی است و تنها در صورتی که بازگشت این سرمایه به نحوی منطقی ممکن باشد، می توان انتظار رشد و توسعه آن به یک صنعت را داشت. مشکل نبود قانون کپی رایت و بازگشت سرمایه باعث شده تا علی رغم وجود پتانسیل بالا، درآمدزایی و اشتغال چندانی در این حوزه را شاهد نباشیم. یکی از روش های ممکن تعریف روش های جایگزین و پرداخت آنلاین بود که به لطف توسعه نفوذ سیستم عامل اندروید و به وجود آمدن فروشگاه های اپلیکیشن مطمئن و شناخته شده مانند کافه بازار میسر شد.

در سال های گذشته روند توسعه بازی های مبتنی بر سیستم عامل اندروید شتاب قابل توجهی داشته و از نظر کمی و کیفی رشد مشهودی در این بخش مشاهده می شود. شاید وجود سازوکارهای پرداخت آنلاین، راحتی نسبی توسعه و انتشار بازی های موبایل نسبت به بازی های سنگین تر و البته افزایش تعداد بازیکنان موبایلی باعث شده تا در این قسمت از بازار بازی حرکات امیدوار کننده ای را شاهد باشیم.

موبایل وارد می شود

گوشی های هوشمند، به خصوص گوشی های اندرویدی در ایران ضریب نفوذ بسیار بالایی دارند و بنابر آمارهای مرکز تحقیقات دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۸۰ درصد مخاطبان بازی های رایانه ای در ایران با استفاده از گوشی بازی می کنند. این رقم نسبت به میانگین جهانی که ۳۳ درصد است، بسیار بزرگ است و نشان می دهد بازی های مبتنی بر سیستم عامل موبایل تا چه حد در میان کاربران رواج دارند. بنابراین دور از ذهن نیست که توسعه دهندگان نیز تمرکز و تلاشی خود را بیشتر به این حوزه معطوف کنند.

به همین دلیل در سال های اخیر شاهد تولید و حتی محبوبیت بسیاری از بازی های ایرانی بوده ایم. بعضی از این بازی ها رایگان نبوده اند و با این حال توانسته اند به دلیل استقبال مناسب کاربران به سوددهی برسند. در نتیجه همین روند، به تدریج شرکت های ساخت بازی در ایران در حال شکل گرفتن هستند. ساخت یک بازی برای اندروید، به دلیل متن باز بودن برنامه ها، سادگی نسبی برنامه نویسی، غلبه گیم پلی و ایده بر گرافیک و در نهایت سادگی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انتشار و فروش آن جذابیت های بسیاری برای توسعه دهندگان مستقل دارد.

به همین دلیل، شرکت های کوچک یا افراد علاقه مند بسیاری در یکی، دو سال اخیر به ساخت و ارائه بازی های بومی سازی شده یا جدید روی آورده اند. روند کوتاه تر و ساده تر توسعه این دسته از بازی ها، برخلاف بازی های بزرگ کامپیوتری یا کنسولی، با هزینه های شخصی یا توسط شرکت های کوچک قابل تامین است و راه حلی عملی به شمار می رود. نتیجه، صدها بازی مختلف است که از طریق فروشگاه های اپلیکیشن منتشر شده اند و در بسیاری از موارد شانه به شانه یا برتر از نمونه های خارجی هستند.

عناوینی مانند شمشیر تاریکی، ۴۱۱۴۸، خروس جنگی و آفتابه نشان داده اند که توسعه دهندگان داخلی توانایی تولید بازی های باکیفیت و تولید درآمد را دارند و کاربران ایرانی نیز به بازی های خوب تمایل نشان می دهند. آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاکی از وجود بیش از ۲۰ میلیون بازیکن در کشور است که به صورت میانگین بیش از یک ساعت بازی می کنند.

از این تعداد چیزی حدود یک سوم حاضر به پرداخت پول برای بازی هستند و همین تعداد ۵ درصد از کل گردش مالی بازی های رایانه ای را تامین می کنند. این بازار، به گفته آقای کریمی صدوقی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای چیزی در کل حدود ۴۶۰ میلیارد تومان گردش مالی دارد که سهم بازی های ایرانی از آن حدود ۲۳ میلیارد تومان می شود.

این پتانسیل بالا، در صورت فراهم شدن زیرساخت های مناسب قادر به رشد متوازن و ایجاد اشتغال خواهد بود. برای مثال، بازی محبوب Quiz of Kings که توسط چند دانشجوی دانشگاه امیرکبیر توسعه داده شده و مشابه بازی QuizUp است، در گروه سرگرمی و پازل قرار دارد و از مکانیسمی جالب برای تامین محتوا استفاده می کند. در این بازی کاربران با یکدیگر به رقابت می پردازند و به پرسش هایی پاسخ می دهند که توسط خود کاربران تهیه شده است. این بازی با استقبال خوبی مواجه شد و در فروشگاه های داخلی و حتی AppStore در دسترس کاربران قرار گرفت، اما متأسفانه نبود زیرساخت های کافی برای پاسخگویی به حجم بالای کاربران و بروز تاخیرهای طولانی در بالا آمدن پرسش ها، بسیاری از آنها را از دست داد. جدای از این موضوع، نوآوری و خلاقیت در بسیاری از بازی های داخلی به چشم نمی خورد و بسیاری از آنها تنها نسخه فارسی بازی های خارجی هستند. این امر به توبه خود در تمایل برخی کاربران به پرداخت هزینه برای خرید بازی تاثیر منفی دارد.

قصه های قدیمی، روایت جدید

ایران با تاریخی چندین هزارساله، تمدنی کهن و داشتن فرهنگ کثیف و شفاهی غنی از نظر داشتن سوره های مناسب برای ساخت بازی های رایانه ای در انواع سبک ها چیزی کم ندارد. تاریخ ایران سراسر نبردهای حماسی و داستان های جذاب است و از دوران اساطیری شاهنامه تا دفاع مقدس، هزاران داستان ناب و قابل روایت وجود دارد که می تواند سوره بازی های رایانه ای در انواع سبک ها باشد. قدیم ترها، بچه ها این داستان ها را معمولاً از دهان بزرگ ترهای قاصیل در شب های سرد زمستان می شنیدند، اما متأسفانه این ارتباط در دوران جدید ضعیف شده و شاید نبود محتوای مناسب برای نسل های جدید را بتوان مهم ترین مشکل در این زمینه دانست.

بهترین گزینه برای این کار توسعه بازی های داخلی بر مبنای داستان های ایرانی است. دفاع مقدس به تنهایی می تواند تامین کننده محتوای صدها بازی باشد. برای مثال، نبرد ۳۹ روزه مقاومت مردمی و تکاوران نیروی دریایی در خرمشهر، می تواند نسبت به بازی های خارجی اکشن داستانی جذاب تر را برای مخاطب روایت کرده و در عین حال حافظه تاریخی ارزشمند نسل های قبل را به نسل های بعدی انتقال دهد.

حتی برای سبک های پرطرفداری مانند استراتژی و نقش آفرینی نیز ظرفیتی کافی در این زمینه وجود دارد. نبردهای دوران دفاع مقدس در زمین، هوا و دریا با استفاده از تجهیزات مدرن صورت گرفته و این نبردها می توانند به خوبی در زمینه داستان یک بازی استراتژی یا ماجراجویی - نقش آفرینی قرار بگیرند. یک حوزه حتی غنی تر تاریخ اساطیری ایران است که نسخه ای از آن در بسیاری از خانه های ایرانیان وجود دارد.

شاهنامه فردوسی روایتگر داستان هایی است که در عین وجود جذابیت های بسیار، به دلیل تغییر سبک زندگی و سلیقه فرهنگی نسل جوان، مورد توجه قرار نگرفته است. جهان اساطیری شاهنامه می تواند وسعتی بیشتر از تمامی رقابای خارجی داشته باشد و حتی در صورت پرداخت مناسب قابلیت عرضه در مقیاس جهانی را هم دارا هستند. البته باز هم حلقه مفقوده در این زمینه را باید نبود اطمینان از بازگشت سرمایه در بازار فناوری ایران دانست که در بخش بعدی به صورت مختصر به آن می پردازیم.

بازی با چاشنی کسب و کار

به گفته کریمی صدوقی، بیش از ۵۰ درصد فروش بازی در ایران در حوزه موبایل انجام می شود. این موضوع دو دلیل اصلی دارد. یکی این که مخاطبان گوشی های هوشمند توزیع سنی وسیع تری دارند و کمتر دارای وقت کافی برای بازی با کامپیوتر یا کنسول هستند. دلیل دیگر این است که بازی های موبایل، در مقایسه با بازی های اورجینال ۲۵۰ هزار تومانی یا حتی نسخه های غیرقانونی ۱۰ هزار تومانی قیمت مناسب تری دارند. سهم بازی های ایرانی اما از این بازار اندک است و این موضوع مدت هاست که پیشرفت صنعت بازی در ایران را به تاخیر انداخته است.

مهدی فغانی، گرافیکست و بازی ساز مستقلی است که بازی نوآورانه ۴۱۱۴۸ را ساخته است. در این بازی معمایی که در چهار قسمت منتشر شده، بازیکنان داستان قهرمان بازی را در بازیابی حافظه خود دنبال می کنند. او درباره شرایط بازار بازی های موبایل در ایران می گوید: «قسمت دوم بازی که اولین قسمت پولی بازی بود با اقبال خوبی روبه رو شد و درآمد قابل توجهی برای او داشت.

این مبلغ در آیزود سوم بهتر شد، هر چند در حد انتظار نبود.» به عقیده فغانی، دلیل این امر نشر غیرقانونی apk بازی در تلگرام است که باعث شده فروش بعضی از بازی ها از جمله محصول خود او کاهش یابد. البته می توان با ایجاد راهکارهای امنیتی، تضمین های بیشتری ایجاد کرد، اما ممکن است این پیچیدگی ها بیشتر باعث ریزش مخاطب شود. به عقیده او، یکی دیگر از مشکلات موجود در این زمینه، نبود فرهنگ سازی مناسب است. روش دیگر نیز می تواند استفاده از پرداخت درون برنامه ای باشد که می تواند تا حدی از این مشکل بکاهد.

در نهایت، شرط واقعی رشد هر صنعتی ایجاد درآمد و جذب سرمایه است و در صورتی که شرایط قانونی، مالی و فرهنگی مناسب برقرار نباشد نمی توانیم به تولید آثار بزرگ در صنعت بازی های رایانه ای خوشبین باشیم. امید است با فراهم شدن شرایط لازم و فرهنگ سازی مناسب، رشد و توسعه این صنعت به عنوان راهی برای ایجاد اشتغال و درآمدزایی در کنار حفظ هویت فرهنگ ایرانی ممکن شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کپی برابر اصل

یکی از نقاط ضعف بسیاری از پروژه های بازی ایرانی، کپی برداری از بازی های خارجی در فرم و محتوا است. برای مثال، برخی از بازی های ارائه شده به عنوان بازی شوتر، تنها Mod های نوشته شده برای انجین های بازی خارجی مانند Source هستند این انجین ها برای ساخت بازی های مشهور و محبوبی مانند CounterStrike به کار رفته اند و به خوبی برای کاربران آشنا هستند.

یا آن که برخی از این عناوین تنها نسخه فارسی بازی اصلی را به کاربر ارائه می دهند و شایسته عنوان بازی جدید نیستند به همین دلیل شاید معرفی آنها به عنوان یک بازی کاملاً ایرانی چندان مناسب نباشد. به خصوص در برخی موارد این شباهت ها برای بازیکنان بسیار مشهود است و باعث می شود تا بازی های ایرانی را خیلی جلدی نگیرند.

نگاهی به عناوین موفق بازی در بازار موبایل، که نسبت به بازی های رایانه ای مستقل تر به شمار می روند بیانگر همین موضوع است. بازی هایی که در داستان، محتوا، فرم، گرافیک و گیم پلی نوآوری نشان داده اند و توانسته اند عناصر فرهنگی و بصری جذاب برای مخاطبان ایرانی را در خود بگنجانند قادر بوده اند حتی با داشتن نواقص مشهود در بازار موفق باشند و به درآمدزایی بپردازند.

اگر قرار باشد بازی های ایرانی به تولید برسند که واقعا بتوانند با تولید ارزش افزوده درآمدزایی داشته باشند، باید به سمت تولید محتوای بومی حرکت کنیم. فرهنگ و تاریخ غنی سرزمین کهن ایران جذابیت های بسیاری برای قصه پردازی و ساخت بازی های مختلف دارد و به شرط وارد شدن عنصر خلاقیت و نوآوری در بازی های ایرانی، می توانیم شاهد استقبال گسترده تر و بهتر مخاطبان از این بازی ها باشیم. بازی سازهای ایرانی نشان داده اند توانایی تولید محتوای مناسب را دارند و به شرط وجود حمایت های لازم می توان به آینده ای که در آن بازی هایی با استاندارد جهانی و با داستان هایی ایرانی تولید شوند امیدوار بود.

بازی های ایرانی برای رایانه

ارتش های فرازمینی

شرکت پردیس هنر راسینا

رده سنی ۱۵+

سبک اکشن

اگر به دنبال یک بازی ایرانی با گرافیک جهانی و داستانی مهیج هستید، ارتش های فرازمینی را از دست ندهید. داستان این بازی شوتر اول شخص در آینده دور می گذرد و راوی داستان نبرد اپنای بشر برای بقاست. در ساخت این بازی از موتور Unreal استفاده شده و گرافیک و گیم پلی جذاب و چشم گیری دارد که بدون شک شما را غافلگیر خواهد کرد. هرچند حفره های داستانی فراوان - که به زعم سازندگان ناشی از کوتاه شدن نسخه نهایی بازی است - ممکن است شما را کاملاً درگیر نکنند در هر صورت تجربه کردن این بازی هیجان انگیز را به شما توصیه می کنیم.

شتاب در شهر ۲

پرتریان

رده سنی ۷+

سبک ورزشی

هرچند این بازی سبک رانندگی در جهان باز به پای نمونه های مشابه مانند Need for Speed نمی رسد، اما شاید تجربه کردن دنیای این بازی برای دوستانان این سبک خالی از لطف نباشد. بازی راوی تلاش قهرمان داستان، امیر است که تلاش دارد از طریق برنده شدن در یک سری مسابقات دوست خود را نجات دهد. فضای بازی گسترده است و می توانید در نقشه ۷۰ کیلومتر مربعی بازی به انتخاب انواع مسابقات پرداخته و با افزایش امتیاز خودروی خود را تقویت کنید. گیم پلی این بازی چیز جدیدی برای ارائه ندارد، اما مطمئن باشید قابلیت سرگرم کردن شما را دارد.

والیبال ۲۰۱۶

های ویو

رده سنی ۳+

سبک ورزشی

محبوبیت رشته ورزشی والیبال در پی درخشش های متعدد تیم ملی کشورمان باعث شد تا استودیو کاکتوس توسعه این بازی را در سال ۹۳ شروع کند. در این بازی که نخستین بازی سه بعدی والیبال ساخته شده در کشور به شمار می رود، ۳۲ تیم حضور دارند که می توانید آنها را در حالت های مختلفی در برابر هم قرار دهید. از جمله این حالت ها می توان به مسابقات دوستانه، لیگ جهانی، جام جهانی و غیره اشاره کرد. یک نکته جالب دیگر درباره این بازی، استفاده از گزارشگر مطرح والیبال «کیومرث کُرده» برای گزارش زنده بازی است. این بازی برای پلتفرم های مختلف از جمله PS۲، Xbox۳۶۰ و PC منتشر شده است.

سیاووش

سورنا پردازش آریا

رده سنی ۱۲+

سبک نقش آفرینی

داستان های حماسی شاهنامه می توانند منبع عظیمی برای بازی های ماجراجویی و نقش آفرینی باشند و بازی سیاووش به خوبی از این ظرفیت استفاده کرده است. این بازی که با موتور بومی تولید شده، روایت گر داستان کشته شدن سیاووش به دست افراسیاب و خون خواهی کیه خسرو؛ پسر اوست. در این بازی، در کنار نمایش داستان در میان پرده های جالب، در فضایی مانند بازی Warcraft یکی از قصه های اساطیری شاهنامه را بازی می کنید. امکانات زیادی برای ارتقای قهرمان داستان در نظر گرفته شده و سعی شده است گرافیک قابل قبولی با توجه به سبک بازی ارائه شود. تجربه این بازی را به تمام کسانی که به اساطیر و فرهنگ ایرانی علاقه دارند توصیه می کنیم.

جاده های نبرد (ادامه دارد ...)

Immanitas Entertainment GmbH (... ادامه خبر ...)

رده سنی: ۷+

سبک: استراتژی

یکی از سبک های مورد علاقه بازیکنان در تمام دنیا، بازی های Tower & Defence یا دفاع از قلعه است. در این گونه بازی ها باید با قراردادن سازه های دفاعی مختلف از هدفی مشخص دفاع کرده یا برای مدت زمان معینی دوام بیاورید. بازی جاده های نبرد که با نام Rush for Glory در سرویس Steam نیز عرضه شده، شامل بیش از ۱۰ مرحله مجزاست که در آن باید با ساخت، چیدن و ارتقای برجک های دفاعی از پایگاه خود در برابر هجوم دشمنان دفاع کنید. گیم پلی این بازی در نوع خود جذابیت هایی دارد. این بازی با بازخورد خوبی از طرف کاربران بین المللی روبه رو شده است.

شمشیر تاریکی

سیستم عامل: اندروید / iOS

دسته بندی: هیجان انگیز

قیمت: ۴۰۰۰ تومان

یکی از بازی های خوش ساخت موبایلی ایرانی را باید شمشیر تاریکی دانست. گرافیک و انیمیشن جذاب، گیم پلی روان و سریع در کنار روایت داستان در میان پرده های کمیک گونه و عملکرد مناسب بازی باعث شده تا استقبال فراوانی از آن صورت بگیرد. در این بازی شما نقش تینجایی با نام کورو را بازی می کنید که قصد دارد با قدم گذاشتن در راهی پرخطر، لقب شمشیر تاریکی را به دست آورد. سرعت عمل و هماهنگی لمس سرانگشتان شما نقش اساسی در موفقیت نهایی تان در بازی ایفا می کنند و باید در کنار مبارزه بتوانید به خوبی مخفی بمانید. اگر یک بازی خوش ساخت و درگیر کننده می خواهید، جای دوری نروید!

۴۱۱۴۸

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: ماجراجویی

قیمت: سه قسمت اول رایگان

این بازی خوش ساخت و جنجالی، حاصل کار تنها یک نفر است! مهدی فتایی؛ گرافیست و برنامه نویس توانسته فضایی مرموز و جذاب برای مخاطبان خود بیافریند. بازی داستان مردی را روایت می کند که در ساختمانی عجیب، پر از خرابی و اجساد انسان ها به هوش می آید، اما هیچ حافظه ای از هویت و گذشته خود ندارد. شما باید به او کمک کنید تا راز این اتفاقات هولناک را کشف کرده و گذشته خود را به خاطر بیاورد. داستان پردازی قوی و فضای جذاب این بازی باعث شده تا تجربه ای منحصر به فرد را برای مخاطبان ایجاد کند. اگر هنوز ۴۱۱۴۸ را بازی نکرده اید همین امروز آن را دانلود کنید.

بتلفیش

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: استراتژی

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

بتلفیش یا ماهی جنگی یک بازی سرگرم کننده و جذاب در سبک دفاع از قلعه است که موفق به کسب عنوان بهترین بازی موبایلی سال ایران هم شده بود. در این بازی روان و سبک، می توانید در بیش از ۲۰۰ مرحله داستانی، چالشی، عملیات و ویژه بازی کرده به صورت آنلاین یا سایر کاربران رقابت کنید. تعدد مراحل، سلاح ها، تجهیزات جانبی، آیتم های مخفی، ساخت تسلیحات جدید و آیتم های ویژه در کنار محیط فانتزی و بانمک این بازی باعث شده تا بیش از ۵۰۰۰۰ بار دانلود و نصب شود. این بازی به تمام دوستداران بازی های استراتژی و رقابتی توصیه می شود.

مگنیس

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: تفتنی

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

بازی های موبایل بیش از هر چیز نیازمند ایده خوب و گیم پلی جذاب هستند و مگنیس به خوبی انتظارات را از خود برآورده می کند. این بازی که توسط سازندگان ارتش های فرازمینی توسعه داده شده، داستان ربای با نام مگنیس را روایت می کند که در مسیری پر پیچ و خم و پرخطر در حال حرکت است. نکته اصلی در این بازی، برعکس بودن کنترل های حرکتی است که دقیقاً قرینه لمس شما عمل می کند. حالا باید با این کنترل دشوار، مگنیس را در مسیرش هدایت کرده و از برخورد با موانع اجتناب تا از بزرگ تر شدن و انفجار آن جلوگیری کنید. پیشنهاد می کنیم این بازی خلاقانه و متفاوت را از دست ندهید.

تیک آف ۳

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: مسابقه و سرعت

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

توبی هم که باشد، نوبت بازی های مسابقه ای و رانندگی است. این نوع بازی ها بین کاربران ایرانی طرفداران بسیاری دارد. تیک آف ۳ با بیش از ۵۰۰۰۰ نصب فعال نشان داده که خوب از پس جلب مخاطب برآمده است. وجود ده ها ماشین ایرانی و خارجی، امکان برگزاری مسابقات آنلاین و آفلاین، تقویت و تغییر خودروها، گرافیک سه بعدی مناسب، پخش موسیقی دلخواه، انواع مسابقه در نقشه های مختلف و در نهایت حالت داستانی بازی تضمین می کند که شما تا ساعت ها سرگرم باشید. به علاوه، محیط کاربری خوب و اجرای روان این نرم افزار تیک آف را به تجربه ای مناسب در بازی های ایرانی تبدیل کرده است. در این سال ها بازی های ایرانی تولید شده از نظر تعداد چندین برابر کل بازی های تولیدی در تمامی سال های پیش بوده اند و کیفیت آنها نیز رشد قابل ملاحظه ای پیدا کرده است؛ عنوان های موفقی که توانسته اند در کنار حفظ استانداردها، با مخاطب بومی ارتباط مناسبی برقرار کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار ها بیش از ۲۳ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند.



ثبت روزانه ۱.۶۵ عنوان بازی رایانه ای (۱۳۸۴-۹۵/۰۱/۰۹)

در حالی که کمتر از ۱۰ روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده است، در این مدت روزانه ۱.۶۵ عنوان بازی ثبت شده است.

به گزارش ایسنا، تا به حال ۲۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالی است که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبه رو می شدند.

بنا بر اعلام مسوولان با استفاده از سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی، این روند به خوبی در حال طی شدن است و از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند.

با توجه به این که انتظار می رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، انتظار می رود امسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده است و برترین بازی های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد.

ثبت بازی در جشنواره از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکان پذیر است.



حمایت بسیج از ۳۰ برگزیده جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی (۱۳۸۴-۹۵/۰۱/۰۹)

گروه شبکه های اجتماعی دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی گفت: ۳۰ برگزیده جشنواره در بخش های مختلف تحت بسته حمایتی بسیج قرار خواهند گرفت.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی، پیش از ظهر امروز با حضور مهدی جعفری، دبیر جشنواره و رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج در کافه خبر برگزار شد. جعفری با اشاره به راه اندازی مرکز هنرهای رقومی بسیج گفت: مرکز هنرهای رقومی بسیج از سال ۹۲ آغاز به کار کرد و فعالیتش را در شناسایی ظرفیت ها و توانمندی های حوزه پویانمایی، بازی های رایانه ای و ابعاد هنرهای دیجیتال با نگاه ویژه ادامه داد. همچنین در این سال ها به تأسیس استودیوهای تولید آثار دیجیتال اقدام کرده است.

وی افزود: تا کنون ۲۵۰ استودیوی فعال تولید انیمیشن، نرم افزار و بازی های رایانه ای مستقر هستند و بالغ بر ۱۵۰۰ دقیقه اثر تولید کرده اند. دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی تصریح کرد: در طول سه سال گذشته، همه ساله همایشی تحت عنوان پویاگران انقلاب اسلامی ویژه فعالان بسیجی و تولیدکنندگان برگزار می شد و امسال هم در پنجمین دوره اش جشنواره را با شعار هنر پویا، رسانه انقلاب اسلامی برگزار خواهیم کرد. وی بیان کرد: بسترسازی برای فعالیت ظرفیت های توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال، به اشتراک گذاری آموخته های عرصه هنرهای دیجیتال با گردآوری و ارائه هدفمند آثار، تلاش برای تحقق و توفیق اقتصاد پویانمایی و بازی های رایانه ای در کشور با نگاه حمایتی به تولید داخلی در سال اقتصاد مقاومتی و ارتقای سطح دانش و توانایی های فنی و گسترش علم و تکنولوژی با طرح تکنیک ها و نگرش های تازه برای دستیابی به آثاری با سطح کیفی افزون تر، شناسایی ظرفیت های شهرستان ها و مورد حمایت قرار دادن از جمله اهداف جشنواره به شمار می رود.

جعفری اظهار کرد: یکی از موضوعات جشنواره به اقتصاد مقاومتی اختصاص یافته است که زیرمجموعه هایی همچون حمایت از کار و سرمایه ایرانی، تجمع سرمایه در خدمت کار واقعی، تجمع سرمایه در بانک برای پول سازی، خودکفایی و قناعت، کار گروهی، کارآفرینی، کار صادق و کار کاذب با نگاهی به سوداگری و دلالی سود بی زحمت، محصل بی کیفیت حاصل کم فروشی، کار بی کیفیت حاصل تقلب و کم کاری، رسانه های مدرن و اخلاق در کار، تجمل گرایی، مصرف کالاهای خارجی، تنوع طلبی، تنوع گرایی در مصرف را شامل می شود.

وی بیان کرد: از دیگر موضوعات جشنواره می توان به سبک زندگی ایرانی - اسلامی (توجه به فضائل اخلاقی و دینی در زندگی)، الگوهای اخلاقی و آرمانی، حجاب و عفاف، احترام به والدین، انضباط اجتماعی و حقوق شهروندی، انقلاب اسلامی (بازخوانی وقایع انقلاب در دهه ۵۰، تبیین امامت و ولایت فقیه، استکبارستیزی، جنایات آل سعود با نگاه ویژه به یمن، سوریه و فاجعه منا، مقابله با تهدیدات نرم و سایر موضوعات) و دفاع مقدس و مقاومت اسلامی اشاره کرد. رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج تصریح کرد: بخش ویژه جشنواره به شهدای مدافع حرم اختصاص دارد. همچنین بخش تولیدات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پویانمایی و موشن گرافیک به دبیری مجتبی دیناتی و بخش بازی های رایانه ای و نرم افزارهای ویژه تلفن همراه به دبیری رضا صادقی است. وی بیان کرد: اکران رایگان آثار فاخر پویانمایی تولید شده طی دو سال گذشته در سه روز ۲۸، ۲۹ و ۳۰ دی ماه در چهار سانس سالن سینمایی بصیرت شاهد خواهیم بود. همچنین این انیمیشن ها به انتخاب مخاطبان برگزیده می شود و جایزه ویژه تعلق خواهد گرفت. جعفری اظهار کرد: در این جشنواره رویداد ۲۲ ساعته، تولید بازی های تلفن همراه با موضوع اقتصاد مقاومتی رخ خواهد داد که اتفاقی مناسبی در جشنواره است. وی ادامه داد: در حوزه پویانمایی به دلیل گسترش و گسترده گی محصولات، آثار بخش انیمیشن در دو بخش مستقل و مراکز شهرستان های هنرهای رقصی بسیج داوری خواهند شد. همچنین در بخش بازی های رایانه ای به بهترین بازی سال از نگاه هنری، بهترین بازی نامه، بهترین سند طراحی بازی جوایزی تعلق خواهد گرفت.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی تصریح کرد: هنرمندان تا ۱۷ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را به جشنواره ارسال کنند. همچنین پس از سه روز اکران انیمیشن، یکم بهمن ماه مراسم اختتامیه پس از اقامه نماز مغرب و عشاء در محل لانه جاسوسی برگزار می شود. وی بیان کرد: همزمان با مراسم اختتامیه، مراکز هنرهای رقصی بسیج بیرجند، رشت، کرمانشاه، تبریز، محلات، اراک، قم و ارومیه افتتاح خواهند شد. همچنین بازی سرزمین من و نرم افزار تاملی انقلاب عشق روایتگر تحولات انقلاب از ۱۵ خرداد سال ۴۲ تا ۲۲ بهمن سال ۵۷ در روز اختتامیه روتمایی خواهد شد. جعفری با اشاره به ضرورت های برگزاری جشنواره گفت: جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی تنها جشنواره تخصصی در حوزه گرافیک کامپیوتری است. همچنین نوع جوایز جشنواره متفاوت از دیگر رویدادهاست؛ چراکه برگزیدگان جشنواره از بسته های حمایتی بسیج و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخوردار خواهند شد. وی یادآور شد: تا کنون ۳۰۰ اثر به همراه تولیدات مراکز شهرستانی هنرهای رقصی بسیج به جشنواره ارسال شده است. همچنین هفته آینده در محل کافه خبر، هیئت داوران بخشی نهایی دور هم جمع خواهند شد و احکام شان ابلاغ می شود. رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج تصریح کرد: امسال به دلیل شرایط اقتصادی و زمانی تنها توانستیم مذاکراتی با کشورهای بین الملل داشته باشیم اما از دوره آینده بخشی بین الملل را با کشورهای عرب زبان و فارسی زبان منطقه برگزار خواهیم کرد.



ثبت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی برای حضور در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۱)

تهران - ایرنا - کمتر از ۱۰ روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده و در این مدت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی برای حضور در این رویداد ثبت شده است.

به گزارش ایرنا، تا به حال ۳۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالیست که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبرو می شدند. امسال با سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی شاهد آن هستیم که این روند به خوبی در حال طی شدن است و از همان روز نخست فراخوان شاهد ارسال آثار هستیم. از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند. بر اساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، باتوجه به اینکه انتظار می رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، امسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده و برترین بازی های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد.

ثبت بازی در جشنواره به راحتی از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکانپذیر است.

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اسفند ماه برگزار می شود.

فراہنگ * ۹۳۳۸ * ۱۰۷۱ * دریافت کنندہ: صدیقہ بہارلو * انتشار دہندہ: امید غیاثوند



ثبت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی برای حضور در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۶)

کمتر از ۱۰ روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده و در این مدت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی برای حضور در این رویداد ثبت شده است.

به گزارش «قدس آنلاین»، تا به حال ۲۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالیست که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبرو می شدند. امسال با سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی شاهد آن هستیم که این روند به خوبی در حال طی شدن است و از همان روز نخست فراخوان شاهد ارسال آثار هستیم. از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند. بر اساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، باتوجه به اینکه انتظار می رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، امسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده و برترین بازی های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد. ثبت بازی در جشنواره به راحتی از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکانپذیر است. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اسفند ماه برگزار می شود.



۳ اخبار رسمی

استقبال از ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روزانه ۱۶۵ عنوان بازی رایانه ای ثبت می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۶)

دوشنبه ۹۵/۰۱/۲۵، تهران، (اخبار رسمی): در حالی که کمتر از ۱۰ روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده است، در این مدت روزانه ۱۶۵ عنوان بازی ثبت شده است.

به گزارش اخبار رسمی به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای، تا به حال ۲۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالی است که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبه رو می شدند. بنا بر اعلام مسوولان با استفاده از سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی، این روند به خوبی در حال طی شدن است و از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند. باتوجه به این که انتظار می رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، انتظار می رود امسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده است و برترین بازی های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد. ثبت بازی در جشنواره از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکان پذیر است. ### پایان خبر رسمی



مهرگان آریا

«گیم» هم «گیم» وطنی! (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۶)

خبرگزاری آریا - کشور ما با داشتن جمعیت جوان قابل ملاحظه و نیز گسترش نفوذ فناوری، تبدیل به بازار بزرگی برای صنعت بازی های رایانه ای شده است. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۳ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند. وب سایت همشهری شش و هفت - خشیار مریدپور: کشور ما با داشتن جمعیت جوان قابل ملاحظه و نیز گسترش نفوذ فناوری، تبدیل به بازار بزرگی برای صنعت بازی های رایانه ای شده است. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۳ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند، اما با وجود این بازار بزرگ مصرف، سهم خود ایرانی ها از این سرمایه عظیم در گردش چندان زیاد نیست... (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... آغاز شگفتی)

وقتی فیزیکدان آمریکایی؛ ویلیام هیجین باتمدر سال ۱۹۵۸ نخستین بازی ویدئویی تاریخ را ساخت، هرگز فکر نمی کرد کمتر از ۶۰ سال بعد این پروژه آزمایشگاهی تبدیل به صنعتی عظیم و بین المللی با بیش از ۲۳ میلیارد دلار گردش مالی شود. هرچند تلاش ها برای ساخت این بازی ها حتی پیش از دهه ۵۰ میلادی شروع شده بود، اما همه گیر شدن آنها در بین مردم عادی را می توان با ورود کنسول های بازی خانگی و ایستگاه های بازی arcade به بازار در دهه ۷۰ میلادی مصادف دانست. این کنسول ها، از جمله آتاری، که بردهای الکترونیکی بودند که به طور اختصاصی برای اجرای بازی های ویدئویی ساخته شده بودند نسبت به کامپیوترهای زمان خود ارزان تر بودند. همین زمینه را برای دسترسی عموم به این بازی ها فراهم کرد.

دهه ۸۰ میلادی را باید دوران سلطنت کنسول های خانگی دانست و بازی های ویدئویی کامپیوتری هنوز چندان رواج نداشتند؛ چرا که کامپیوتر شخصی گران قیمت بود، اما دهه ۹۰ و فراگیر شدن PC، در کنار قدرت روزافزون سخت افزاری آنها همه چیز را تغییر داد. استودیوهای بزرگ اقدام به ساخت بازی های سه بعدی با گرافیک انقلابی کردند و کامپیوترهای شخصی تبدیل به وسایل محبوب بازی شدند. البته در این دهه نیز شرکت هایی مانند سونی با عرضه کنسول پلی استیشن جانی دوباره به این پلتفرم دادند، اما کماکان بازی های ارائه شده برای PC فراوان تر و باکیفیت تر بودند.

با ورود به قرن جدید اما این روند تغییر کرد و رونمایی از نسل جدید کنسول های بازی مانند xbox و ps۳ رقابت را برای تصاحب سهم بازار جدی تر کرد. کنسول های جدید به مدد سخت افزار توانمند خود قادر به اجرای بازی های سنگین مانند کامپیوتر بودند و دوباره کنسول های خانگی سهم قابل توجهی در بازار بازی های رایانه ای پیدا کردند. در نهایت، باید به چندسال اخیر و سونامی گوشی های هوشمند اشاره کرد که بسیاری از تعاریف موجود در این فضا را تغییر داد و پلتفرمی جدید و فراگیرتر برای بازی های ویدئویی را عرضه کرد.

امروزه بازی های رایانه ای در پلتفرم های مختلف به میلیون ها کاربر در تمامی جهان عرضه شده و صدها عنوان بازی در سال منتشر می شوند و بازی آنلاین و مالتی پلیر تبدیل به یک عادت برای بسیاری از گیمرها شده است. در آینده نزدیک نیز با ورود واقعیت افزوده و مجازی به دنیای بازی های رایانه ای و یکپارچگی هرچه بیشتر این بازی ها با زندگی ما، نقش آنها پررنگ تر هم خواهد شد.

ایرانی ها وارد گود می شوند

ایرانی ها همیشه به چیزهای جدید، به خصوص وسایل سرگرمی توجه داشته اند و بازی های کامپیوتری نیز از این قاعده مستثنا نیستند. بسیاری از پدران ما تجربه بازی با تلویزیون های آن زمان را دارند و به جرأت می توان گفت بازی های کامپیوتری سال ها قبل از خود کامپیوتر به خانه ایرانی ها وارد شدند. کنسول های آتاری معروف، که برای بسیاری از دهه شصتی ها نخستین تجربه بازی کامپیوتری به شمار می روند، جزو نخستین وسیله های بازی کامپیوتری بودند که پس از جنگ وارد ایران شدند. بعدها و در مدتی کوتاه نسل های بعدی مانند نینتندو و سگا نیز وارد ایران شد، هرچند بالاخره از اواخر دهه ۷۰ شمسی با گسترش نفوذ کامپیوترهای شخصی بازی های ویدئویی تبدیل به امری آشنا برای بیشتر نسل جوان و نوجوان ایرانی شد. جمعیت بالای جوان، جذابیت این رسانه جدید و افزایش نفوذ فناوری در میان ایرانی ها باعث محبوبیت این بازی ها در میان جمعیت شد.

این استقبال گسترده باعث شد تا توجه ها به این رسانه به عنوان ابزاری تاثیرگذار برای انتقال مفاهیم در پس سرگرمی جلب شود، به خصوص که در این زمینه به دلیل نبود حمایت قانونی و مالی کافی هیچ نمونه ایرانی قابل ملاحظه ای وجود نداشت و تلاش های اندک انجام شده نیز تنها حاصل علاقه شخصی توسعه دهندگان بود. هرچند در تمام این سال ها، فروش غیررسمی بازی های رایانه ای حجم قابل ملاحظه ای داشت و سالانه صدها عنوان بازی خارجی در ایران عرضه شده و به فروش می رسید.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۵ به عنوان مرجعی برای حمایت، نظارت و جریان سازی در مقوله بازی های رایانه ای تشکیل شد و تلاش کرد تا بازار بازی های ویدئویی در ایران را سروسامان ببخشد. از جمله فعالیت های این بنیاد می توان به رتبه بندی و اعطای مجوز برای بازی های خارجی و نیز حمایت و پشتیبانی از عرضه بازی های ایرانی اشاره کرد که در این سال ها منجر به ارائه عنوان های موفقیت مانند گرشاسب شد.

در چند سال اخیر، با ورود گوشی های هوشمند و استقبال گسترده از آنها بازی های ویدئویی بیش از پیش وارد زندگی روزمره ما شده اند. هرچند، به لطف ظهور سامانه فروش آنلاین اپلیکیشن های موبایل، در این سال ها شاهد رشد قابل ملاحظه بازی سازی در ایران بوده ایم، اما هنوز هم سهم بازی های وطنی در قیاس با محصولات خارجی ناچیز است و با رسیدن به جایگاه مناسب در این عرصه فاصله بسیاری وجود دارد.

با این وجود، باید به این نکته هم اشاره کنیم که در همین چندسال، بازی های ایرانی تولید شده از نظر تعداد چندین برابر کل بازی های تولیدی در تمامی سال های پیش بوده اند و کیفیت آنها نیز رشد قابل ملاحظه ای پیدا کرده است؛ عنوان های موفق که توانسته اند در کنار حفظ استانداردها، با مخاطب بومی ارتباط مناسبی برقرار کرده و اعتماد به نفس لازم را به سازندگان ایرانی بدهند.

ایرانی ها چی دوست دارند؟

نگاهی به دور و بر کافی است تا سلیقه بازی ایرانی ها را برای ما روشن کند. در دهه ۷۰ شمسی، بیشتر کلوب های بازی در تسلط بازی های فوتبال از جمله winning eleven و فیفا بود، هرچند بازی های مبارزه ای، استراتژی، داستانی و ماجراجویی هم طرفداران خود را داشتند. با ورود به دهه ۸۰ و تغییر فضا از کلوب های بازی به گیم نت ها، بازی های مالتی پلیر شوتر و استراتژی محبوبیت فراوانی در میان بازیکنان پیدا کردند و عناوینی مانند counterstrike و warcraft هواداران بسیاری در میان گیمرهای ایرانی پیدا کرد.

البته عرضه نسل های توانمندتر کنسول های بازی مانند ps و xbox هم بازیکنان را با سبک های جدیدی از بازی های ویدئویی آشنا کرد. بازی هایی مانند gta هم به دلیل برخورداری از ساختار جهان باز و آزادی عمل بازیکنان همواره مورد توجه بازیکنان بوده و جزو نام های آشنا برای علاقه مندان به شمار می رود.

در نهایت باید به یکی از سبک های محبوب همیشگی ایرانی ها اشاره کنیم؛ بازی های رانندگی که طرفداران فراوانی دارند و اتفاقاً بسیاری از بازی های ایرانی ساخته شده نیز در همین گروه قرار دارند. بنابراین، جدای از این سبک های محبوب، بازی های دیگری از جمله نقش آفرینی، بازی های فکری و معمایی و سایر ژانرهای متعدد بازی های رایانه ای در ایران هریک طرفداران مخصوص به خود را دارند.

امابه طور کلی، به نظر می رسد سلیقه کلی ما تغییر چندانی نداشته و هنوز هم سبک های به خصوصی از بازی ها در ایران مخاطبان بیشتری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارند. این بازی ها شامل شوتر اول شخص، استراتژی، رانندگی و ماجراجویی می شوند که برای هریک می توان نمونه های خارجی فراوانی نام برد. سری هایی مانند *tomb raider*, *gta*, *call of duty*, *fifa*, *need for speed* برای بازیکنان ایرانی و خیل عظیمی از جوانان نام هایی کاملاً آشنا هستند.

علاوه بر این، این روزها فارغ از ژانر بازی امکاناتی نظیر قابلیت بازی آنلاین و مالتی پلیر بیشتر در میان کاربران ایرانی محبوبیت یافته است و کم نیستند کاربرانی که با خرید اشتراک سرویس هایی مانند *steam*, *psn* و *xbox live* اقدام به تهیه عناوین اصلی و بازی آنلاین می پردازند. همچنین، بازی های سبک که اصطلاحاً مینی گیم نامیده می شوند نیز در این سال ها بیشتر جا افتاده و بازیکنان دیگر تنها به دنبال بازی هایی بزرگ با گرافیک سنگین نیستند و گیم پلی اهمیت بیشتری پیدا کرده است.

بازی های که در قالب اپلیکیشن های موبایلی عرضه می شوند نیز با اقبال بسیار گسترده ای مواجه شده اند و امروزه بیشترین حجم بازی انجام شده در ایران را می توان در این قالب دانست. بازی هایی مثل *asphalt*, *clash of clans*, *candy crush* برای کمتر کسی شناخته شده نیست. بازی های ایرانی ساخته شده نیز از همین قاعده پیروی می کنند و بیشتر عناوین عرضه شده، در همین سبک های پرطرفدار بوده است. عشق سرعت به جای *need for speed*

همان طور که اشاره کردیم، بازی های رایانه ای سال هاست که وارد ایران شده اند. هرچند، نبود امکانات، فناوری و آموزش مورد نیاز ساخت بازی در ایران را تا سال ها غیرممکن ساخته بود. شاید بتوان نخستین تجربه موفق در بازی سازی ایرانی را بازی نقش آفرینی گرشاسب دانست که در زمان خود بهترین محصول داخلی تا آن زمان به شمار رفته و پیشرفت های مناسبی در جهات کیفی، داستان پردازی، گیم پلی و ساختار کلی داشت. این بازی که در داخل و خارج مورد تحسین قرار گرفت، آغازگر موجی از بازی های جدید با کیفیت بهتر و استانداردهای بالاتر شد. از جمله این بازی های داخلی می توان به مبارزه در خلیج عدن اشاره کرد که یکی از موفق ترین عناوین شوتر اول شخص ساخته شده در ایران است و البته با حمایت فراوان توانست فروش خوبی را هم تجربه کند.

این بازی گرافیک قابل قبول و سطح فنی به نسبت خوبی داشت و علی رغم زمان کوتاه بازی، جذابیت هایی برای مخاطب ایجاد می کرد. همچنین شرکت سازنده بخش مالتی پلیر را هم به آن افزوده که نشان دهنده توجه بازی سازان به نیازهای بازیکنان امروز است، با این که زیرساخت های ضعیف ارتباطی و نبود مراکز قدرتمند داده باعث می شود بازی های ایرانی توانایی پشتیبانی از حجم بزرگی از کاربران را نداشته باشند. این بازی ها، علی رغم داشتن توانایی های بالقوه مناسب در زمینه های فنی، به دلیل بازاریابی ضعیف، محتوای شمارزده و داستان های بیش از حد هدفمند خود توانایی جذب مخاطبان را نداشته اند.

در زمینه بازی های آنلاین نیز توسعه دهندگان در سال های اخیر فعالیت های مناسبی داشته اند و از جمله محصولات موفق عرضه شده در این زمینه می توان به آسمان دژ اشاره کرد که در عرصه بین المللی نیز با بازخورد مناسبی روبه رو شد و توانست در سال ۲۰۱۲ جایزه بهترین بازی مستقل از نگاه کاربران را در جشنواره *mmo of the year* در آلمان از آن خود کند.

واقعیت آن است که توسعه، طراحی و نشر یک بازی رایانه ای مستلزم صرف وقت و هزینه فراوانی است و تنها در صورتی که بازگشت این سرمایه به نحوی منطقی ممکن باشد، می توان انتظار رشد و توسعه آن به یک صنعت را داشت. مشکل نبود قانون کپی رایت و بازگشت سرمایه باعث شده تا علی رغم وجود پتانسیل بالا، درآمدزایی و اشتغال چندانی در این حوزه را شاهد نباشیم. یکی از روش های ممکن تعریف روش های جایگزین و پرداخت آنلاین بود که به لطف توسعه نفوذ سیستم عامل اندروید و به وجود آمدن فروشگاه های اپلیکیشن مطمئن و شناخته شده مانند کافه بازار میسر شد. در سال های گذشته روند توسعه بازی های مبتنی بر سیستم عامل اندروید شتاب قابل توجهی داشته و از نظر کمی و کیفی رشد مشهودی در این بخش مشاهده می شود. شاید وجود سازوکارهای پرداخت آنلاین، راحتی نسبی توسعه و انتشار بازی های موبایل نسبت به بازی های سنگین تر و البته افزایش تعداد بازیکنان موبایلی باعث شده تا در این قسمت از بازار بازی حرکات امیدوار کننده ای را شاهد باشیم. موبایل وارد می شود

گوشی های هوشمند، به خصوص گوشی های اندرویدی در ایران ضریب نفوذ بسیار بالایی دارند و بنابر آمارهای مرکز تحقیقات دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۸۰ درصد مخاطبان بازی های رایانه ای در ایران با استفاده از گوشی بازی می کنند. این رقم نسبت به میانگین جهانی که ۳۲ درصد است، بسیار بزرگ است و نشان می دهد بازی های مبتنی بر سیستم عامل موبایل تا چه حد در میان کاربران رواج دارند. بنابراین دور از ذهن نیست که توسعه دهندگان نیز تمرکز و تلاش خود را بیشتر به این حوزه معطوف کنند.

به همین دلیل در سال های اخیر شاهد تولید و حتی محبوبیت بسیاری از بازی های ایرانی بوده ایم. بعضی از این بازی ها رایگان نبوده اند و با این حال توانسته اند به دلیل استقبال مناسب کاربران به سوددهی برسند. در نتیجه همین روند، به تدریج شرکت های ساخت بازی در ایران در حال شکل گرفتن هستند. ساخت یک بازی برای اندروید، به دلیل متن باز بودن برنامه ها، سادگی نسبی برنامه نویسی، غلبه گیم پلی و ایده بر گرافیک و در نهایت سادگی انتشار و فروش آن جذابیت های بسیاری برای توسعه دهندگان مستقل دارد.

به همین دلیل، شرکت های کوچک یا افراد علاقه مند بسیاری در یکی، دو سال اخیر به ساخت و ارائه بازی های بومی سازی شده یا جدید روی آورده اند. روند کوتاه تر و ساده تر توسعه این دسته از بازی ها، برخلاف بازی های بزرگ کامپیوتری یا کنسولی، با هزینه های شخصی یا توسط شرکت های کوچک قابل تامین است و راه حلی عملی به شمار می رود. نتیجه، صدها بازی مختلف است که از طریق فروشگاه های اپلیکیشن منتشر شده اند و در بسیاری از موارد شانه به شانه یا برتر از نمونه های خارجی هستند.

عناوینی مانند شمشیر تاریکی، ۴۱۱۴۸، خروس جنگی و آفتابه نشان داده اند که توسعه دهندگان داخلی توانایی تولید بازی های باکیفیت و تولید درآمد را دارند و کاربران ایرانی نیز به بازی های خوب تمایل نشان می دهند. آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاکی از وجود بیش از ۲۰ میلیون بازیکن در کشور است که به صورت میانگین بیش از یک ساعت بازی می کنند.

از این تعداد چیزی حدود یک سوم حاضر به پرداخت پول برای بازی هستند و همین تعداد ۵ درصد از کل گردش مالی بازی های رایانه ای را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تامین می کنند. این بازار، به گفته آقای کریمی صدوقی؛ مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای چیزی در کل حدود ۴۶۰ میلیارد تومان گردش مالی دارد که سهم بازی های ایرانی از آن حدود ۲۳ میلیارد تومان می شود.

این پتانسیل بالا، در صورت فراهم شدن زیرساخت های مناسب قادر به رشد متوازن و ایجاد اشتغال خواهد بود. برای مثال، بازی محبوب quiz of kings که توسط چند دانشجوی دانشگاه امیرکبیر توسعه داده شده و مشابه بازی quizup است، در گروه سرگرمی و پازل قرار دارد و از مکانیسمی جالب برای تامین محتوا استفاده می کند. در این بازی کاربران با یکدیگر به رقابت می پردازند و به پرسش هایی پاسخ می دهند که توسط خود کاربران تهیه شده است. این بازی با استقبال خوبی مواجه شد و در فروشگاه های داخلی و حتی appstore در دسترس کاربران قرار گرفت، اما متأسفانه نبود زیرساخت های کافی برای پاسخگویی به حجم بالای کاربران و بروز تاخیرهای طولانی در بالا آمدن پرسش ها، بسیاری از آنها را از دست داد. جدای از این موضوع، نوآوری و خلاقیت در بسیاری از بازی های داخلی به چشم نمی خورد و بسیاری از آنها تنها نسخه فارسی بازی های خارجی هستند این امر به توبه خود در تمایل برخی کاربران به پرداخت هزینه برای خرید بازی تاثیر منفی دارد.

قصه های قدیمی، روایت جدید

ایران با تاریخی چندین هزارساله، تمدنی کهن و داشتن فرهنگ کتبی و شفاهی غنی از نظر داشتن سوره های مناسب برای ساخت بازی های رایانه ای در انواع سبک ها چیزی کم ندارد. تاریخ ایران سراسر نبردهای حماسی و داستان های جذاب است و از دوران اساطیری شاهنامه تا دفاع مقدس، هزاران داستان تاب و قابل روایت وجود دارد که می تواند سوره بازی های رایانه ای در انواع سبک ها باشد. قدیم ترها، بچه ها این داستان ها را معمولاً از دهان بزرگ ترهای قایل در شب های سرد زمستان می شنیدند، اما متأسفانه این ارتباط در دوران جدید ضعیف شده و شاید نبود محتوای مناسب برای نسل های جدید را بتوان مهم ترین مشکل در این زمینه دانست.

بهترین گزینه برای این کار توسعه بازی های داخلی بر مبنای داستان های ایرانی است. دفاع مقدس به تنهایی می تواند تامین کننده محتوای صدها بازی باشد. برای مثال، نبرد ۳۹ روزه مقاومت مردمی و تکاوران نیروی دریایی در خرمشهر، می تواند نسبت به بازی های خارجی اکشن داستانی جذاب تر را برای مخاطب روایت کرده و در عین حال حافظه تاریخی ارزشمند نسل های قبل را به نسل های بعدی انتقال دهد.

حتی برای سبک های پرمخاطب مانند استراتژی و نقش آفرینی نیز ظرفیتی کافی در این زمینه وجود دارد. نبردهای دوران دفاع مقدس در زمین، هوا و دریا با استفاده از تجهیزات مدرن صورت گرفته و این نبردها می توانند به خوبی در زمینه داستان یک بازی استراتژی یا ماجراجویی - نقش آفرینی قرار بگیرند. یک حوزه حتی غنی تر تاریخ اساطیری ایران است که نسخه ای از آن در بسیاری از خانه های ایرانیان وجود دارد.

شاهنامه فردوسی روایتگر داستان هایی است که در عین وجود جذابیت های بسیار، به دلیل تغییر سبک زندگی و سلیقه فرهنگی نسل جوان، مورد توجه قرار نگرفته است. جهان اساطیری شاهنامه می تواند وسعتی بیشتر از تمامی رقبای خارجی داشته باشد و حتی در صورت پرداخت مناسب قابلیت عرضه در مقیاس جهانی را هم دارا هستند. البته باز هم حلقه مفقوده در این زمینه را باید نبود اطمینان از بازگشت سرمایه در بازار فناوری ایران دانست که در بخش بعدی به صورت مختصر به آن می پردازیم.

بازی با چاشنی کسب و کار

به گفته کریمی صدوقی، بیش از ۵۰ درصد فروش بازی در ایران در حوزه موبایل انجام می شود. این موضوع دو دلیل اصلی دارد یکی این که مخاطبان گوشی های هوشمند توزیع سنی وسیع تری دارند و کمتر دارای وقت کافی برای بازی با کامپیوتر یا کنسول هستند. دلیل دیگر این است که بازی های موبایل، در مقایسه با بازی های اورجینال ۲۵۰ هزارتومانی یا حتی نسخه های غیرقانونی ۱۰ هزارتومانی قیمت مناسب تری دارند. سهم بازی های ایرانی اما از این بازار اندک است و این موضوع مدت هاست که پیشرفت صنعت بازی در ایران را به تاخیر انداخته است.

مهدی فتایی؛ گرافیست و بازی ساز مستقلی است که بازی نوآورانه ۴۱۱۴۸ را ساخته است. در این بازی معمایی که در چهار قسمت منتشر شده، بازیکنان داستان قهرمان بازی را در بازیابی حافظه خود دنبال می کنند. او درباره شرایط بازار بازی های موبایل در ایران می گوید: «قسمت دوم بازی که اولین قسمت پولی بازی بود با اقبال خوبی روبه رو شد و درآمد قابل توجهی برای او داشت.

این مبلغ در ایزود سوم بهتر شد، هر چند در حد انتظار نبود.» به عقیده فتایی، دلیل این امر نشر غیرقانونی apk بازی در تلگرام است که باعث شده فروش بعضی از بازی ها از جمله محصول خود او کاهش یابد. البته می توان با ایجاد راهکارهای امنیتی، تضمین های بیشتری ایجاد کرد، اما ممکن است این پیچیدگی ها بیشتر باعث ریزش مخاطب شود. به عقیده او، یکی دیگر از مشکلات موجود در این زمینه، نبود فرهنگ سازی مناسب است. روش دیگر نیز می تواند استفاده از پرداخت درون برنامه ای باشد که می تواند تا حدی از این مشکل بکاهد.

در نهایت، شرط واقعی رشد هر صنعتی ایجاد درآمد و جذب سرمایه است و در صورتی که شرایط قانونی، مالی و فرهنگی مناسب برقرار نباشد نمی توانیم به تولید آثار بزرگ در صنعت بازی های رایانه ای خوشبین باشیم. امید است با فراهم شدن شرایط لازم و فرهنگ سازی مناسب، رشد و توسعه این صنعت به عنوان راهی برای ایجاد اشتغال و درآمدزایی در کنار حفظ هویت فرهنگ ایرانی ممکن شود.

کپی برابر اصل

یکی از نقاط ضعف بسیاری از پروژه های بازی ایرانی، کپی برداری از بازی های خارجی در فرم و محتوا است. برای مثال، برخی از بازی های ارائه شده به عنوان بازی شوتر، تنها mod های نوشته شده برای انجین های بازی خارجی مانند source هستند. این انجین ها برای ساخت بازی های مشهور و محبوبی مانند counterstrike به کار رفته اند و به خوبی برای کاربران آشنا هستند.

یا آن که برخی از این عناوین تنها نسخه فارسی بازی اصلی را به کاربر ارائه می دهند و شایسته عنوان بازی جدید نیستند. به همین دلیل شاید معرفی آنها به عنوان یک بازی کاملاً ایرانی چندان مناسب نباشد. به خصوص در برخی موارد این شباهت ها برای بازیکنان بسیار مشهود است و باعث می شود تا بازی های ایرانی را خیلی جدی نگیرند.

نگاهی به عناوین موفق بازی در بازار موبایل، که نسبت به بازی های رایانه ای مستقل تر به شمار می روند بیانگر همین موضوع است. بازی هایی که در داستان، محتوا، فرم، گرافیک و گیم پلی نوآوری نشان داده اند و توانسته اند عناصر فرهنگی و بصری جذاب برای مخاطبان ایرانی را در خود بگنجانند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قادر بوده اند حتی با داشتن نواقص مشهود در بازار موفق باشند و به درآمدزایی بپردازند.

اگر قرار باشد بازی های ایرانی به تولید برسند که واقعا بتوانند با تولید ارزش افزوده درآمدزایی داشته باشند، باید به سمت تولید محتوای بومی حرکت کنیم. فرهنگ و تاریخ غنی سرزمین کهن ایران جذابیت های بسیاری برای قصه پردازی و ساخت بازی های مختلف دارد و به شرط وارد شدن عنصر خلاقیت و نوآوری در بازی های ایرانی، می توانیم شاهد استقبال گسترده تر و بهتر مخاطبان از این بازی ها باشیم. بازی سازهای ایرانی نشان داده اند توانایی تولید محتوای مناسب را دارند و به شرط وجود حمایت های لازم می توان به آینده ای که در آن بازی های با استاندارد جهانی و با داستان هایی ایرانی تولید شوند امیدوار بود.

بازی های ایرانی برای رایانه

ارتش های فرازمینی

شرکت پردیس هنر راسینا

رده سنی ۱۵+

سبک اکشن

اگر به دنبال یک بازی ایرانی با گرافیک جهانی و داستانی مهیج هستید، ارتش های فرازمینی را از دست ندهید. داستان این بازی شوتر اول شخص در آینده دور می گذرد و راوی داستان نبرد ابتدای بشر برای بقاست. در ساخت این بازی از موتور unreal استفاده شده و گرافیک و گیم پلی جذاب و چشم گیری دارد که بدون شک شما را غافلگیر خواهد کرد. هرچند حقاره های داستانی فراوان - که به زعم سازندگان ناشی از کوتاه شدن نسخه نهایی بازی است - ممکن است شما را کاملا درگیر نکنند در هر صورت تجربه کردن این بازی همچنان انگیز را به شما توصیه می کنیم.

شتاب در شهر ۲

پرتیان

رده سنی ۷+

سبک ورزشی

هرچند این بازی سبک رانندگی در جهان باز به پای نمونه های مشابه مانند need for speed نمی رسد، اما شاید تجربه کردن دنیای این بازی برای دوستداران این سبک خالی از لطف نباشد. بازی راوی تلاش قهرمان داستان، امیر است که تلاش دارد از طریق برنده شدن در یک سری مسابقات دوست خود را نجات دهد. فضای بازی گسترده است و می توانید در نقشه ۷۰ کیلومتر مربعی بازی به انتخاب انواع مسابقات پرداخته و با افزایش امتیاز خودروی خود را تقویت کنید. گیم پلی این بازی چیز جدیدی برای ارائه ندارد، اما مطمئن باشید قابلیت سرگرم کردن شما را دارد.

والیبال ۲۰۱۶

های ویو

رده سنی ۳+

سبک ورزشی

محبوبیت رشته ورزشی والیبال در پی درخشش های متعدد تیم ملی کشورمان باعث شد تا استودیو کاکتوس توسعه این بازی را در سال ۹۳ شروع کند. در این بازی که نخستین بازی سه بعدی والیبال ساخته شده در کشور به شمار می رود، ۳۲ تیم حضور دارند که می توانید آنها را در حالت های مختلفی در برابر هم قرار دهید. از جمله این حالت ها می توان به مسابقات دوستانه، لیگ جهانی، جام جهانی و غیره اشاره کرد. یک نکته جالب دیگر درباره این بازی، استفاده از گزارشگر مطرح والیبال «کیمرث کرده» برای گزارش زنده بازی است. این بازی برای پلتفرم های مختلف از جمله ps۲، xbox۳۶۰ و pc منتشر شده است.

سیاووش

سورنا پردازش آریا

رده سنی ۱۲+

سبک نقش آفرینی

داستان های حماسی شاهنامه می توانند منبع عظیمی برای بازی های ماجراجویی و نقش آفرینی باشند و بازی سیاووش به خوبی از این ظرفیت استفاده کرده است. این بازی که با موتور بومی تولید شده، روایت گر داستان کشته شدن سیاووش به دست افراسیاب و خون خواهی کیخسرو؛ پسر اوست. در این بازی، در کنار نمایش داستان در میان پرده های جالب، در فضایی مانند بازی warcraft یکی از قصه های اساطیری شاهنامه را بازی می کنید. امکانات زیادی برای ارتقای قهرمان داستان در نظر گرفته شده و سعی شده است گرافیک قابل قبولی با توجه به سبک بازی ارائه شود. تجربه این بازی را به تمام کسانی که به اساطیر و فرهنگ ایرانی علاقه دارند توصیه می کنیم.

جاده های نبرد

immanitas entertainment gmbh

رده سنی ۷+

سبک استراتژی

یکی از سبک های مورد علاقه بازیکنان در تمام دنیا، بازی های tower & defence یا دفاع از قلعه است. در این گونه بازی ها باید با قراردادن سازه های دفاعی مختلف از هدفی مشخص دفاع کرده یا برای مدت زمان معینی دوام بیاورید. بازی جاده های نبرد که با نام rush for glory در سرویس steam نیز عرضه شده، شامل بیش از ۱۰ مرحله مجزاست که در آن باید با ساخت، چیدن و ارتقای برجک های دفاعی از پایگاه خود در برابر هجوم دشمنان دفاع کنید. گیم پلی این بازی در نوع خود جذابیت هایی دارد. این بازی با بازخورد خوبی از طرف کاربران بین المللی روبه رو شده است.

شمشیر تاریکی

سیستم عامل: اندروید/ ios (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دسته بندی: هیجان انگیز

قیمت: ۴۰۰۰ تومان

یکی از بازی های خوش ساخت موبایلی ایرانی را باید شمشیر تاریکی دانست. گرافیک و انیمیشن جذاب، گیم پلی روان و سریع در کنار روایت داستان در میان پرده های کمیک گونه و عملکرد مناسب بازی باعث شده تا استقبال فراوانی از آن صورت بگیرد. در این بازی شما نقش نینجایی با نام کورو را بازی می کنید که قصد دارد با قدم گذاشتن در راهی پرخطر، لقب شمشیر تاریکی را به دست آورد. سرعت عمل و هماهنگی لمس سرانگشتان شما نقش اساسی در موفقیت نهایی تان در بازی ایفا می کنند و باید در کنار مبارزه بتوانید به خوبی مخفی بمانید. اگر یک بازی خوش ساخت و درگیرکننده می خواهید، جای دوری نروید!

۴۱۱۴۸

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: ماجراجویی

قیمت: سه قسمت اول رایگان

این بازی خوش ساخت و جنجالی، حاصل کار تنها یک نفر است! مهدی فتایی؛ گرافیست و برنامه نویس توانسته فضایی مرموز و جذاب برای مخاطبان خود بیافریند. بازی داستان مردی را روایت می کند که در ساختمانی عجیب، پر از خرابی و اجساد انسان ها به هوش می آید، اما هیچ حافظه ای از هویت و گذشته خود ندارد. شما باید به او کمک کنید تا راز این اتفاقات هولناک را کشف کرده و گذشته خود را به خاطر بیاورد. داستان پردازی قوی و فضای جذاب این بازی باعث شده تا تجربه ای منحصر به فرد را برای مخاطبان ایجاد کند. اگر هنوز ۴۱۱۴۸ را بازی نکرده اید همین امروز آن را دانلود کنید.

بثلفیش

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: استراتژی

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

بثلفیش یا ماهی جنگی یک بازی سرگرم کننده و جذاب در سبک دفاع از قلعه است که موفق به کسب عنوان بهترین بازی موبایلی سال ایران هم شده بود. در این بازی روان و سبک، می توانید در بیش از ۲۰۰ مرحله داستانی، چالشی، عملیات و ویژه بازی کرده به صورت آنلاین با سایر کاربران رقابت کنید. تعدد مراحل، سلاح ها، تجهیزات جانبی، آیتم های مخفی، ساخت تسلیحات جدید و آیتم های ویژه در کنار محیط فانتزی و بانمک این بازی باعث شده تا بیش از ۵۰۰۰۰ بار دانلود و نصب شود. این بازی به تمام دوستداران بازی های استراتژی و رقابتی توصیه می شود.

مگنیس

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: تفننی

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

بازی های موبایل بیش از هرچیز نیازمند ایده خوب و گیم پلی جذاب هستند و مگنیس به خوبی انتظارات را از خود برآورده می کند. این بازی که توسط سازندگان ارتش های فرازمینی توسعه داده شده، داستان ربانی با نام مگنیس را روایت می کند که در مسیری پر پیچ و خم و پرخطر در حال حرکت است. نکته اصلی در این بازی، برعکس بودن کنترل های حرکتی است که دقیقاً قرینه لمس شما عمل می کند. حالا باید با این کنترل دشوار، مگنیس را در مسیرش هدایت کرده و از برخورد با موانع اجتناب تا از بزرگ تر شدن و انفجار آن جلوگیری کنید. پیشنهاد می کنیم این بازی خلاقانه و متفاوت را از دست ندهید.

تیک آف ۳

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: مسابقه و سرعت

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

نوبتی هم که باشد، نوبت بازی های مسابقه ای و رانندگی است. این نوع بازی ها بین کاربران ایرانی طرفداران بسیاری دارد. تیک آف ۳ با بیش از ۵۰۰۰۰ نصب فعال نشان داده که خوب از پس جلب مخاطب برآمده است. وجود ده ها ماشین ایرانی و خارجی، امکان برگزاری مسابقات آنلاین و آفلاین، تقویت و تغییر خودروها، گرافیک سه بعدی مناسب، پخش موسیقی دلخواه، انواع مسابقه در نقشه های مختلف و در نهایت حالت داستانی بازی تضمین می کند که شما تا ساعت ها سرگرم باشید. به علاوه، محیط کاربری خوب و اجرای روان این نرم افزار تیک آف را به تجربه ای مناسب در بازی های ایرانی تبدیل کرده است.

در این سال ها بازی های ایرانی تولید شده از نظر تعداد چندین برابر کل بازی های تولیدی در تمامی سال های پیش بوده اند و کیفیت آنها نیز رشد قابل ملاحظه ای پیدا کرده است. عنوان های موفق که توانسته اند در کنار حفظ استانداردها، با مخاطب بومی ارتباط مناسبی برقرار کنند.

بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار ها بیش از ۲۲ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند.



استقبال از ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ثبت روزانه ۱۰۶۵ عنوان بازی رایانه ای (۱۴۰۲-۱۴۰۱)

در حالی که کمتر از ۱۰ روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده است، در این مدت روزانه ۱۰۶۵ عنوان بازی ثبت شده است.

خبر اقتصادی - تا به حال ۳۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالی است که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبه رو می شدند.

به گزارش ایستادینا بر اعلام مسوولان با استفاده از سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی، این روند به خوبی در حال طی شدن است و از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند.

باتوجه به این که انتظار می رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، انتظار می رود ارسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده است و برترین بازی های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد.

ثبت بازی در جشنواره از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکان پذیر است.



اعلام جزییات جشنواره ی پویاگران انقلاب اسلامی (۱۴۰۲-۱۴۰۱)

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی با اعلان اینکه مهلت ارسال آثار برای شرکت در این جشنواره تا ۱۷ دی ماه تمدید شده است، خبر داد: این جشنواره از ۲۸ دی ماه آغاز و یکم بهمن ماه اختتامیه جشنواره خواهد بود که همزمان با اختتامیه چندین مرکز دیجیتال تازه تاسیس نیز افتتاح می شود.

به گزارش ایستا، به نقل از روابط عمومی جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی، مهدی جعفری دوشنبه (۶ دی ماه) در نشست تشریح برنامه های جشنواره با اشاره به اینکه مرکز هنرهای دیجیتال بسیج این جشنواره را تبیین کرده است، اظهار کرد: تا به امروز استودیوهای پویانمایی زیادی توسط مرکز هنرهای دیجیتال بسیج راه اندازی شده است و با کمک معاونت فرهنگی بسیج در این مجموعه تا به امروز ۲۵ استودیو ایجاد شده است.

وی ادامه داد: تا به امروز نرم افزارهای تلفن همراه و بازی های رایانه ای زیادی در این سالن ها در تعداد زیاد تولید شده است، در گذشته جشنواره پویانمایی در محصولات کودکان محدود می شد اما در سال ۹۵ به خاطر وسعت مجموعه فرهنگی بسیج، اقدام به برپایی جشنواره ای به نام "پویاگران انقلاب اسلامی" کرده است.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی با اشاره به شمار این جشنواره با عنوان "هنر پویا- رسانه انقلاب اسلامی"، خاطرنشان کرد: در این جشنواره ما اهدافی چون بسترسازی برای فعالیت و ظرفیت های توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال، به اشتراک گذاری آموخته های عرصه دیجیتال با گردآوری و ارائه هدفمند آثار، تلاش جدی برای تحقق و تلفیق اقتصاد پویانمایی و بازی های رایانه ای در کشور با نگاه حمایت داخلی در سال اقتصاد مقاومتی، ارتقا سطح دانش و توانایی های فنی و گسترش علوم و تکنولوژی برای دستیابی به آثار با کیفیت را دنبال می کنیم.

جعفری تاکید کرد: هدف نهایی ما این است که ظرفیت شناسایی شده در شهرستان ها که از بسته های حمایتی بسیج استفاده می کنند به واسطه این جشنواره شناخته شوند و بیشتر آثار آنها دیده شود.

وی در ادامه موضوعاتی چون اقتصاد مقاومتی، سبک زندگی ایرانی اسلامی، دفاع مقدس و مقاومت اسلامی و بخش ویژه شهدای مدافع حرم را از موضوعات جشنواره ی پویاگران انقلاب اسلامی برشمرد.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی همچنین بخش های مختلف این جشنواره را اینگونه برشمرد: بخش اصلی: تولیدات پویانمایی و بازی های رایانه ای و تلفن همراه به دبیری مجتبی دینانی، بخش جنسی: موشن گرافیک، نرم افزارهای ویژه تلفن همراه، اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران، رویناد رقابتی- تجربی و آموزشی ۲۲ ساعت برای تولید بازی های کوچک به دبیری رضا صادقی.

بخش ویژه: ویژه تولیدکنندگان آثار پویانمایی کوتاه، داستان سریالی و سینمایی در دو بخش (بخش اول: رقابت بین مراکز هنرهای رقصی بسیج سراسر کشور، بخش دوم: رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی کشور).

جعفری افزود: در بخش بازی های رایانه ای همه به صورت یک جا در یک بخش مستقل حضور دارند، در این بخش به بهترین بازی، بازی نامه و سند طراحی بازی جایزه تعلق می گیرد و آثار راه یافته بخش نهایی داوری در لیست حمایت های مرکز هنرهای رقصی بسیج قرار می گیرد.

وی با اشاره به بخش موشن گرافیک تصریح کرد: این بخش به شکل رقابتی بین تولیدکنندگان آثار موشن گرافیک در سبک های مختلف لوگو موشن، آرم استیشن، پوستر موشن، موشن تایپوگرافی، اسلاید موشن (در دو بخش اصلی که رقابت بین مراکز هنرهای رقصی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی است) می باشد.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی بیان کرد: مهلت ارسال آثار تا ۱۷ دی ماه تمدید شده است، این جشنواره از ۲۸ دی ماه آغاز می شود و یکم بهمن (انامه

(ادامه خبر ...) ماه اختتامیه جشنواره خواهد بود، همزمان با اختتامیه چندین مرکز دیجیتال تازه تاسیس نیز افتتاح می شود. جمعری اضافه کرد: همزمان با مراسم اختتامیه از دو محصول ویژه دیجیتال بسیج رونمایی می شود که اولین اثر "سرزمین من" بازی آنلاین تلفن همراه است و دیگری نرم افزار مشترک "انقلاب عشق" است که مخاطب از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۱۳۵۷ در قالب وقایع قرار می گیرد.

وی افزود: محل اکران جشنواره در سالن بصیرت لانه جاسوسی به مدت سه روز در چهار سانس است که بصورت رایگان بلیت های آن توزیع می شود. دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی با اشاره به تفاوت این جشنواره با دیگر جشنواره ها تصریح کرد: در این جشنواره برای اولین بار در بخش سی جی یک جشنواره برگزار می شود و از این لحاظ کاملاً تخصصی است، همچنین فرآیند تولید اثر در ۷۲ ساعت برای اولین بار در کشور رخ می دهد، در ضمن جایزه آن با جشنواره های دیگر هم متفاوت خواهد بود و علاوه بر تقدیر و تجلیل، افراد برتر از بسته های ویژه بسیج برخوردار خواهند شد.

جمعری با بیان اینکه تا به امروز ۳۰۰ اثر ارسال شده است، خاطرنشان کرد: پیش بینی ما این است که این تعداد تا سقف ۷۰۰ اثر برسد، در همین راستا نزدیک به ۱۷۰۰ دقیقه تولید اثر که در دو سال گذشته در بخش دیجیتال صورت گرفته است نیز ارائه می شود، همچنین بعد از اتمام ارسال آثار تیم داوری اعلام می شود، این تیم کاملاً از میان افراد فنی و صاحب سبک هر بخش خواهند بود.

وی ادامه داد: باتوجه به شمار این جشنواره به طور کلی این جشنواره در سه بخش برگزاری خواهد شد، ابتدا گردهمایی فعالان این عرصه، سپس شکوفایی استعدادها (شناسایی فعالان این عرصه که این افراد به خاطر امکانات آثارشان دیده نشده است) و در آخر اهمیت کارکرد رسانه در ارائه مفاهیم انقلاب اسلامی می باشد.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی گفت: بخش بین الملل در سال آینده برپا می شود و امسال هم نام جشنواره با بخش بین الملل عجین بود اما به خاطر شرایط زمانی و بودجه ای قرار بر این شد که امسال تنها بخش داخلی فعال باشد اما برای سال آینده با کشورهای عربی و فارسی زبان مذاکره شده است تا حضور داشته باشند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۰/۰۶

